

EPIC ARMAGEDDON



CODEx

SAIM HANN

EA-FR

Vaisseau Monde SAIM HANN



"Sentez le vent siffler autour de vous et entendez son cri à vos oreilles. Écoutez le attentivement car ne sommes-nous point les Wild Riders, les enfants de la tempête ?"

Nuadhu "Coeur de feu", Chef de Saim Hann

Utiliser la liste d'armée

La liste qui suit vous permet de mettre sur pied une armée du vaisseau monde Saim Hann. Cette liste peut également être utilisée comme liste générique pour représenter n'importe quelle autre armée d'eldars.

Une armée d'eldars est organisée autour de **formations principales** aussi appelées **osts de guerre**. Chaque *formation principale* permet de recruter jusqu'à **3 formations de support**.

Chaque *formation* (principale ou de support) est autonome et peut recevoir des améliorations. La liste d'armée indique pour chaque formation quelles améliorations sont autorisées. Chaque amélioration autorisée ne peut être prise qu'une fois par formation. Les améliorations font partie intégrante des formations et doivent respecter les règles de cohésion. Noter que certaines améliorations remplacent des unités d'une formation tandis que d'autres ajoutent des unités supplémentaires.

Les **formations de support lourd** sont des formations autonomes. Un maximum de $\frac{1}{3}$ des points peuvent être dépensés pour ces formations.

Une armée eldar peut également recevoir des **options**. Chaque *option* ne peut être sélectionnée qu'une seule fois.

Enfin, la dénomination **Guerriers Aspects** regroupe les unités suivantes : Vengeurs, Guerriers Scorpions, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Araignées Spectrales, Aigles Chasseurs et Lances de Lumière.

Règle spéciale : Saim Hann

Toutes les unités d'infanterie et de véhicules légers (inf et VL) Saim Hann possédant la note *antigrav* gagne la note *marcheur*.

Règle spéciale : L'Avatar de Saim Hann

L'Avatar de Saim Hann peut apparaître sur le champ de bataille de deux manières différentes :

1. Par le biais d'un portail comme n'importe quelle formation se trouvant en réserve.
2. Par invocation dans les 15 cm d'un grand prophète lors de la phase de téléportation.

Dans tous les cas, dès son apparition, c'est une formation indépendante et permanente jusqu'à la fin de la partie ou sa destruction. Cependant il ne peut que contester les objectifs.

Règle spéciale : Vision Extra lucide

Toute formation Eldar qui comprend une unité ayant la capacité vision extra lucide ignore la pénalité de -1 au test d'action lorsqu'elle tente de conserver l'initiative.

De plus, une fois par tour le joueur Eldar peut essayer de retenir l'initiative deux fois d'affilée (le joueur Eldar peut retenir l'initiative et faire une autre action après avoir déjà réussi à retenir l'initiative une première fois).

N'importe quelle formation Eldar peut être choisie, y compris celles ne comportant pas de Grand Prophète, néanmoins un Grand Prophète doit impérativement être encore en jeu sur le champ de bataille. La formation doit tout de même passer un test d'initiative pour ne pas perdre l'action, et elle subit le modificateur de -1 pour avoir retenu l'initiative, sauf si elle comprend une unité ayant la capacité vision extra lucide. Une fois l'action réalisée, l'initiative retourne au joueur adverse.

Règle spéciale : Armée en mouvement

Seuls les **Pelotons de Rangers** peuvent se déployer en garnison.

Règle spéciale : *Tactique du tirer et courir*

Cette règle spéciale s'applique à toutes les formations de l'armée Eldar. **Les formations Eldars qui reçoivent l'ordre avance ou avance rapide peuvent choisir de tirer soit avant soit après chaque mouvement.** Elles ne peuvent néanmoins tirer qu'une seule fois durant l'action. *Par exemple, une formation Eldar avec un ordre avance peut tirer puis se déplacer ou se déplacer puis tirer, de même une formation avec un ordre d'avance rapide peut tirer et se déplacer deux fois, se déplacer deux fois et tirer, ou se déplacer puis tirer puis encore bouger.*

De plus, les formations Eldars qui remportent un assaut sont autorisées à **utiliser la totalité de leur mouvement lorsqu'elles consolident** leur position, au lieu d'être limitées à un mouvement de 5 cm comme cela devrait être normalement le cas.

Cependant (hormis pour les formations de Guerriers Aspects), les formations Eldars qui choisissent de consolider de leur mouvement complet ne peuvent en aucun cas prétendre au soutien d'un autre assaut lors du même tour. Les formations qui souhaitent soutenir un nouvel assaut ne doivent consolider que de 5 cm.

Les formations de Guerriers Aspects peuvent toujours consolider de leur mouvement complet et soutenir d'autres assauts.

Règle spéciale : *Holo-Champs*

Les Holo-champs procurent aux titans Eldars une **sauvegarde spéciale de 3+** qui peut être utilisée à la place de la sauvegarde normale du titan.

Cette sauvegarde peut **toujours** être utilisée, même en corps-à-corps, en fusillade et contre les armes tueuses de titan ou les macro armes. Faites une seule sauvegarde contre les armes avec la capacité tueuse de titan, au lieu de séparer les sauvegardes pour chaque point de dommage. Si un véhicule avec un Holo-champ a aussi un blindage renforcé, alors il est autorisé à relancer ses sauvegardes, sauf pour les attaques réalisées avec des armes ayant la capacité lance, macro-armes ou tueuses de titans. La relance doit être faite en utilisant la sauvegarde de blindage de l'unité et non celle de l'Holo-champ.

Aucun point d'impact n'est placé pour une touche avec une arme ayant le trait Rupture sauvée par l'Holo-champ.

La sauvegarde de l'Holo-champ peut tout à fait être modifiée par un tir croisé ou par les armes Sniper.

Règle spéciale : *Portails Eldars*

Chaque Portail inclus dans une armée permet au joueur Eldar de conserver **en réserve** jusqu'à trois formations.

Les formations en réserve peuvent entrer en jeu par **n'importe quel Portail** en réalisant **une action qui comporte un mouvement**. Ce mouvement est alors mesuré à partir du Portail.

Une seule formation peut voyager à travers chaque portail à chaque tour.

Une formation ne peut qu'entrer en jeu grâce au portail mais jamais retourner en réserve. Notez qu'une formation qui rate son activation en tentant de franchir un Portail prendra automatiquement l'ordre **Tenir** (elle peut soit entrer en jeu en réalisant un simple mouvement en prenant 1 PI pour l'activation ratée soit rester hors-table et se regrouper). Si elle choisit de se regrouper en restant hors de table, cela permettra à une autre formation de pouvoir utiliser ce Portail ce tour-ci. Si le Portail utilisé est celui d'une formation démoralisée, alors 1 PI sera attribué à la formation l'utilisant après le jet d'initiative.

Les formations pouvant utiliser un Portails Fantôme sont : les unités d'infanterie, les véhicules légers, les véhicules blindés dotés de la capacité *Marcheur* et l'Avatar.

Il est possible de sortir d'un Portail sur lequel une unité adverse se trouve en déclarant un assaut contre cette formation. Une unité sortante doit utiliser son mouvement de charge pour arriver en contact avec l'ennemi le plus proche dont elle doit traverser la zone de contrôle. Une fois ainsi engagée au contact d'un ennemi, ce dernier perd sa zone de contrôle pour le reste de l'action (y compris l'assaut qui s'ensuit). Cela permet à d'autres unités sortantes de contourner l'ennemi pour engager le reste de la formation. Une unité sortant d'un Portail Fantôme peut « traverser » un ennemi par dérogation à la règle 1.7.3. pour pouvoir se placer en assaut.

Les formations avec plusieurs options de déploiement doivent désigner leur **méthode de déploiement avant le choix du bord de table** (Portail, aéronef, téléportation...).

Le joueur Eldar peut pour **50pts** placer un **Portail Fantôme** sur un objectif de sa moitié de table, il compte à la fois comme un objectif et un Portail. Il ne peut ni être attaqué ni détruit.

LISTE D'ARMÉE ELDAR – VAISSEAU MONDE SAIM-HANN

Les Eldars de Saim Hann ont une Valeur Stratégique de 4. Les Formations de Guerriers Aspects, l'Avatar, et les Titans ont une initiative de 1+, toutes les autres formations ont une initiative de 2+.

LISTE D'ARMÉE DU VAISSEAU MONDE SAIM HANN

Options	Unités	Coût
0-1 Portail	1 Portail Fantôme	50 pts
0-1 Avatar	1 Avatar	100 pts
0-1 Chef de clan Wild Rider	Ajouter 1 personnage Chef de Clan Wild Rider à une unité de Wild Riders	75 pts

FORMATIONS PRINCIPALES

Formations	Unités	Coût
Ost de Guerre Wild Riders	1 unité de Grand Prophète Monté, 7 unités de Wild Riders et/ou Vypers <i>Ajouter 3 unités parmi : Wild Riders, Vypers</i> <i>Ajouter jusqu'à 2 Frelons à la formation</i>	275 pts (100 pts) (50 pts chacun)
Ost de Guerre de Guerriers Aspects (1 max par Ost de guerre Wild Riders)	8 unités de Guerriers Aspects parmi : Aigles Chasseurs, Lances de Lumière. <i>Ajouter 1 Exarque à une unité de Guerriers Aspects</i>	300 pts (25pts)

FORMATIONS DE SUPPORT

(Jusqu'à 3 formations de Support par Ost de Guerre)

Formations	Unités	Coût
Peloton de Guerriers Aspects Embarqués <i>Un type de Guerriers Aspects uniquement</i>	3 Wave Serpents et 6 unités de Guerriers Aspects parmi : Vengeurs, Guerriers Scorpions, Banshees, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs. <i>Ajouter 1 Exarque à une unité de Guerriers Aspect</i> <i>Remplacer 3 Wave Serpents par 6 Falcons:</i>	350 pts (25 pts) (175 pts)
Peloton de Gardiens	1 unité de Grand Prophète, 5 unités de Gardiens, 3 Wave Serpents <i>Remplacer jusqu'à deux unités de Gardiens par des Plate-formes d'armes lourdes</i> <i>Ajouter 1 Firestorm à la formation</i>	225 pts (gratuit) (75 pts)
Peloton de Rangers	4 unités de Rangers et 2 Wave Serpents <i>Ajouter jusqu'à 2 Frelons à la formation</i>	175 pts (50 pts chacun)
Escadron Bouclier de Vault	3 Tisseurs de Nuit ou 2 Tisseurs de Nuit et 1 Firestorm <i>Remplacez 1 ou 2 véhicules blindés de la formation par autant de Firestorms</i>	175 pts (25 pts chacun)
Escadron Lame de Vault	5 ou 6 unités parmi : Falcon, Prisme de Feu <i>Remplacez 1 ou 2 véhicules blindés de la formation par autant de Firestorms</i>	50 pts chacun (25 pts chacun)
Escadron Storm Serpent	1 Storm Serpent	250 pts
Escadron de Frelons	5 Frelons	275 pts

FORMATIONS DE SUPPORT LOURD

(Jusqu'à 1/3 des points disponibles peuvent être dépensés pour ces formations)

Formations	Unités	Coût	Formations	Unités	Coût
0-1 Croiseur Eldar	1 Vaisseau Fantôme ou 1 Vaisseau Dragon	150 pts 300 pts	Machine de Vault	1 unité parmi : Cobra, Scorpion	250 pts
Escadrille Nightwing	2 ou 3 Nightwings	100 pts chacun	Titan Revenant	2 Titan Revenant	650 pts
Escadrille Phoenix	2 Phoenix	250 pts	Titan Fantôme	1 Titan Fantôme	750 pts
Vampire	1 Vampire Hunter	200 pts	Escadron de Chevaliers	3 Chevaliers Sabres	300 pts

FEUILLES DE RÉFÉRENCES SAIM HANN

Unités	Type	Vit	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Avatar	EG	15cm	3+	2+	4+	Mort hurlante	30cm	MA5+	CD3 – Critique : l'Avatar s'effondre au sol. Toutes les formations Eldars ayant une ligne de vue sur l'Avatar reçoivent un pion d'impact.
						Cour du jeune Roi	(contact)	Armes d'assaut, +1A, MA	
Chef de Clan Wild Rider	Perso	-	-	-	-	Arme de Fusillade Arme énergétique	(15cm) (contact)	Armes légères, +1A Armes d'assaut, +1A, MA	Commandant suprême, Charismatique, Sauvegarde invulnérable
Exarque	Perso	-	-	-	-	Arme de Fusillade	(15cm)	Armes légères, +1A	Charismatique Un Exarque ajouté à une unité de Vengeurs, Banshees, Lance de Lumières ou Scorpions doit avoir une Arme de Corps-à-Corps. Un Exarque ajouté à une unité de Faucheurs Noirs, de Dragons de Feu, d'Aigles Chasseurs ou d'Araignées Spectrales doit prendre une Arme de Fusillade.
						OU Arme de Corps à Corps	(contact)	Armes d'assaut, +1A	
Grand Prophète	Inf	15cm	4+	4+	5+	Pistolet shuriken Épée sorcière	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut, +1A, MA	Commandant, Vision extra lucide, Sauvegarde invulnérable.
Grand Prophète sur Motojet	Inf	35cm	4+	4+	4+	Catapulte shuriken Épée sorcière	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut, +1A, MA	Antigrav, Monté, Commandant, Vision extra lucide, Sauvegarde invulnérable
Grand Prophète sur Vyper	VL	35cm	4+	4+	5+	Rayonneur laser Catapulte shuriken Épée sorcière	30cm (15cm) (contact)	AP5+/AC5+ Armes légères Armes d'assaut, +1A, MA	Antigrav, Commandant, Vision extra lucide, Sauvegarde invulnérable
Gardiens	Inf	15cm	-	6+	4+	Catapulte shuriken	(15cm)	Armes légères	
Plate-forme d'Arme Lourde	Inf	15cm	-	6+	5+	Rayonneur laser	30cm	AP5+/AC5+	
Wild Riders	Inf	35cm	5+	4+	4+	Catapulte shuriken Arme de Corps à Corps	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut	Antigrav, Monté
Rangers	Inf	15cm	5+	6+	5+	Fusil long Eldar	30cm	AP5+, Snp	Éclaireurs
Lances de Lumière	Inf	35cm	4+	4+	5+	Lance laser	(contact)	Armes d'assaut, Lance	Antigrav, Monté
Aigles Chasseurs	Inf	35cm	5+	5+	4+	Lasblaster	(15cm)	Armes légères	Réacteurs dorsaux, Éclaireurs, Téléportation
Dragons de Feu	Inf	15cm	5+	5+	4+	Fusil thermique	15cm (15cm)	MA5+ Armes légères, MA	
Vengeurs	Inf	15cm	5+	5+	2+	Catapulte shuriken	(15cm)	Armes légères	
Faucheurs Noirs	Inf	15cm	5+	6+	3+	Lance missiles faucheur	45cm	2xAP5+	
Banshees	Inf	15cm	5+	3+	5+	Pistolet shuriken Masque de Banshee	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut, FeP	
Guerriers Scorpions	Inf	15cm	4+	4+	5+	Pistolet shuriken Mandibules	(15cm) (contact)	Armes légères Armes d'assaut, +1A	

Unités	Type	Vit	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Vyper	VL	35cm	4+	6+	5+	Rayonneur laser	30cm	AP5+/AC5+	Antigrav
Frelon	VL	40cm	4+	6+	6+	Laser Frelon	30cm	2xAC4+	Antigrav, Eclaireur
Falcon	VB	35cm	5+	6+	4+	Laser à impulsions Rayonneur laser	45cm 30cm	2xAC4+ AP5+/AC5+	Antigrav, Transport(1) : Plate-forme d'Arme Lourde, Grands Prophètes, Gardiens, Rangers, Scorpions, Banshees, Vengeurs, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs.
Firestorm	VB	35cm	5+	6+	4+	Batterie Firestorm	45cm	2xAP5+/AC5+/AA4+	Antigrav
Prisme de Feu	VB	35cm	5+	6+	5+	Canon à prisme	60cm	AP4+/AC3+, Lance	Antigrav
Tisseur de Nuit	VB	35cm	5+	6+	5+	Tisseur de nuit	45cm	1PB, Rpt, Ind	Antigrav
Wave Serpent	VB	35cm	5+	6+	4+	Canons shurikens jumelés	30cm	AP4+	Blindage renforcé, Antigrav, Transport(2) : Plate-formes Lourdes, Grands Prophètes, Gardiens, Rangers, Scorpions, Banshees, Vengeurs, Dragons de Feu, Faucheurs Noirs, Gardes Fantômes* (* prennent 2 places).
Storm Serpent	EG	25cm	5+	6+	4+	Laser Storm Rayonneur laser	45cm 30cm	2xAC3+ AP5+/AC5+	CD3 – Critique : Détruit et toutes les unités à 5cm subissent une touche sur un 6. Antigrav, Blindage renforcé, Portail fantôme. Les formations utilisant le portail du Storm Serpent alors que ce dernier est démoralisé, se voient automatiquement recevoir un pion d'impact lors de leur apparition au travers de celui-ci.
Cobra	EG	25cm	5+	6+	5+	Canon à distorsion lourd Canon shuriken Lance missiles	30cm 30cm 45cm	3PB, MA, FrtF, IC, TT(D3+1) AP5+ AP5+/AC6+/AA6+	CD3 – Critique : Détruit et toutes les unités à 5cm subissent une touche sur un 6. Antigrav, Blindage renforcé.
Scorpion	EG	25cm	5+	6+	5+	Lasers pulsars jumelés Canon shuriken	60cm 30cm	2xMA2+, TT (1) AP5+	CD3 – Critique : Détruit et toutes les unités à 5cm subissent une touche sur un 6. Antigrav, Blindage renforcé.
Chevalier Sabre	EG	30cm	4+	3+	5+	2x Canon shuriken Sabre spectral	30cm (contact)	AP5+ Armes d'assaut, +2A, MA, TT(1)	CD2 – Critique : Le chevalier est détruit. Marcheur, Bouclier Miroitant (Sauvegarde Invulnérable 5+). Les armes des chevaliers Eldars ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manoeuvrabilité.

FEUILLE DE RÉFÉRENCES TITANS ELDARS

Unités	Type	Vit	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Titan Revenant	EG	35cm	5+	4+	4+	2x Laser pulsar léger	45cm	2xMA4+	Holo-champ, Marcheur, Réacteurs dorsaux, Sans peur.
						2x Lance missiles	45cm	AP5+/AC6+/AA6+	CD3 – Critique : Le générateur d'Holo-champs est détruit. Le titan ne peut plus faire de sauvegarde holographique. La prochaine touche critique détruira le titan.
									Les armes des titans Eldars ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manoeuvrabilité.
Titan Fantôme	EG	25cm	5+	3+	3+	1-2 Laser pulsar	75cm	3xMA3+	Holo-champ, Blindage renforcé, Marcheur, Sans peur.
						2x Lance missiles jumelés	45cm	AP4+ / AC5+ / AA5+	
						0-1 Poing Énergétique	30cm	6xAP4+/AC4+	CD6 – Critique : La touche critique provoque un point de dommage supplémentaire et la sauvegarde holographique est réduite à 4+ pour le reste de la partie. La prochaine touche critique détruira définitivement le générateur d'Holo-champs et causera un point de dommage supplémentaire. Toutes les touches critiques suivantes provoqueront un point de dommage supplémentaire.
							(15cm)	Armes légères, +3A	
						OU	(contact)	Armes d'assaut, +2A, MA, TT(D3)	Le Titan Fantôme peut être équipé de 2 Lasers Pulsars ou de 1 Laser Pulsar et 1 Poing Énergétique. Les armes des titans Eldars ont un arc de tir de 360° dû à leur exceptionnelle manoeuvrabilité. Le titan peut franchir les terrains dangereux et infranchissables qui lui arrivent en dessous du genou et qui font jusqu'à 2 cm de large.

FEUILLE DE RÉFÉRENCES FLOTTE ELDARS

Unités	Type	Vit	Bli	CC	FF	Arme	Portée	Puissance de feu	Notes
Chasseur Nightwing	A	C	4+	-	-	Canons shurikens jumelés AA	30cm	AP4+/AA5+, FrtF	
						Lances ardentes jumelées	30cm	AC4+/AA5+, Lance, FrtF	
Bombardier Phoenix	A	CB	5+	-	-	Canons shurikens jumelés AA	30cm	AP4+/AA5+, FrtF	
						Lasers à impulsion jumelés	45cm	2xAC4+, FrtF	
						Tisseur Phoenix	15cm	2PB, Rpt, FrtF	Blindage renforcé
Vampire Hunter	A/EG	B	5+	-	-	Lance missiles jumelés	45cm	AP4+ / AC5+ / AA5+	
						Rayonneur laser (Vampire)	30cm	AP5+/AC5+/AA5+, FrtF	CD2 – Critique : Le Vampire est détruit.
						2x Pulsars Hunter jumelés	30cm	MA2+, FrtF	Blindage renforcé.
Vaisseau Fantôme	V	-	-	-	-	Bombardement orbital I	∞	4PB MA	
						OU 1x Frappes chirurgicales	-	MA2+, TT (D3)	Vous devez décider et noter le système d'armement ainsi que le tour où il entrera en jeu avant la bataille.
Vaisseau Dragon	V	-	-	-	-	Bombardement orbital II	∞	8PB MA	
						OU 2x Frappes chirurgicales	-	MA2+, TT (D3)	Vous devez décider et noter le système d'armement ainsi que le tour où il entrera en jeu avant la bataille. Peut transporter 12 Vampires ainsi que les troupes se trouvant à l'intérieur.